## РАЗВИТИЕ БРОДЯГИ

Когда бродяга развивается, выбери одно.

- Добавь +1 к стату (макс. +2)
- Получи новый ход своего буклета (макс. 5 ходов твоего буклета)
- Получи новый ход другого буклета (макс. 2 хода других буклетов)
- Получи до двух новых боевых навыков (макс. 8 боевых навыков)
- Добавь 1 слот к любому счетчику вреда
- Получи до двух новых связей (макс. 6 связей)
- Увеличь инстинкты на 1 (макс. 3)

## ИЗМЕНЕИЕ БРОДЯГИ

Иногда натура, мотивы или связи бродяги перестают иметь смысл. Следопыт может полностью удовлетворить свою жажду мести, судья разойтись со своим «мастером, вор – увлечься радикальными идеями. Дружба может охладеть или окрепнуть, став семьей. Изменение эти элементов бродяги не является *развитием*, но важно для отражения его личности, сути и характера.

В конце каждой сессии, каждый бродяга может изменить один мотив, натуру или связь. Он может выбрать новую черту из *любого* буклета, не только своего.

Бродяга может иметь только два мотива и одну натуру, хотя может получить больше связей через *развитие*.

В катастрофические переломные моменты, бродяга может изменить несколько черт за один раз. Например, предательство близкого друга может поменять связь и мотив. Естественно, такие изменения должны быть отражениями происходящих событий, согласованными с Мастером.

## СЧЕТЧИКИ УРОНА

**Раны:** восстанавливаются полностью при длительном отдыхе, либо первой помощью (2 общих траты, за -1 рану). Если персонаж не может отметить рану, то он беспомощен и умрет в ближайшее время без получения медицинской помощи.

**Стресс:** восстанавливается полностью за несколько дней отдыха, либо по -1 стрессу за полноценный сон. Если персонаж не может отметить стресс, то он истощен и сломлен. Любой ход, который ему нужно совершить считается провалом.

**Траты:** восстанавливаются только торговлей и мародерством. Если персонаж не может отметить трату, то у него закончились деньги и припасы.

**Мораль:** есть только у ПМов. Если персонаж не может отметить мораль, то он отступит, будет паниковать, молить о пощаде или сбежит.